



J'aime jouer

Par Pascal GBAHODE

Je suis professeur de Mathématiques dans un collège en zone dite « sensible » (nos élèves sont surtout sensibles à la relation humaine, au respect et à la considération, aux émotions, etc.), professeur principal d'une classe de troisième, référent de l'action médiation par les pairs par la CNV (1), un des intervenants du dispositif pour le raccrochage scolaire « PDMF » (2) et responsable de l'atelier jeux.

Ces différentes casquettes m'ont permis d'entrevoir différentes possibilités d'utiliser le jeu en milieu scolaire. Peut-on intégrer le jeu aux enseignements ? Puis-je me l'autoriser, moi qui ne suis pas formé à associer enseignement et jeux et qui ne l'ai pas vécu ? Si le jeu est un projet, quels sont ses objectifs pédagogiques ?

Pour intégrer le jeu dans l'école, il suffit d'aimer jouer et de le reconnaître comme un besoin présent chez nos élèves. Surtout, il suffit de se l'autoriser – c'est peut être le plus compliqué... Ma motivation à utiliser le jeu dans le cadre des apprentissages est simple, *j'aime jouer*. Quel plaisir : rire, réfléchir, franchir des obstacles, s'associer, se dissocier, observer... Pourquoi ne pas l'utiliser

en classe ? Si les cours d'EPS (3) allient à la fois analyse et pratique du jeu, et que l'institution les valide et en établit les modalités, pourquoi pas en mathématiques ?

Les jeux compétitifs mathématiques ont une histoire très ancienne et ancrée, comme en témoigne l'existence des concours « kangourou des mathématiques », « les olympiades des mathématiques » ou encore « Mathador ». Une des vertus que je reconnais au jeu est de permettre aux élèves de stimuler autrement leurs ressources dans un cadre différent. Les règles sont les mêmes pour tous et les joueurs ont toute la latitude de la stratégie pour atteindre les objectifs de la partie. Et les résultats peuvent surprendre et permettent parfois aux élèves dont l'estime souffre en classe de se voir autrement.

À la rentrée, je réserve la première semaine à faire connaissance. Initié d'abord avec les classes dont j'ai été ou suis professeur principal, j'en ai vite saisi l'impact positif. J'en apprendrais bien plus qu'au travers de la fiche de renseignement de début d'année. Au cours de cette phase, quoi de mieux que les jeux de présentation : le but est d'apprendre à se connaître. Ainsi, nous jouons (moi aussi), à nous ranger selon l'ordre alphabétique des prénoms, nous positionner dans l'espace selon nos croyances sur nos niveaux respectifs en mathéma-

tiques... Ensuite viennent des jeux de coopération comme le tapis volant coopératif (4). Puisque nous devons alors activer toute tentative pour nous montrer synchrones et coordonnées, c'est l'occasion de donner une considération égale à chacun. Je leur partage ainsi l'idée que je n'ai pas toujours raison parce que je suis un adulte, un professeur, que je ne peux rien faire seul et que nous sommes tous responsables de ce que nous vivons et décidons de vivre. C'est très clairement le message que je diffuse toute l'année. Ce qu'il en résulte pour eux : une cohésion de groupe à laquelle je suis inclus, un lien plus humain et une confiance naissant plus vite.

Durant l'atelier de lutte contre le décrochage scolaire, je fais énormément jouer les élèves. Cela leur permet dans un premier temps de créer du lien. Très vite, ils quittent leur posture d'élèves, leur « case » ou carapace pour laisser une plus large part à eux-mêmes. Les corrélations entre comportement dans le jeu et dans la classe sont, pour moi, sources d'analyse et de travail avec les élèves. Dans un second temps, je les incite à jouer à un jeu compétitif qu'aucun d'entre eux ne connaît. Je leur en transmets les règles sans les expliquer et c'est à eux de faire en sorte d'y jouer. Même si le jeu est compétitif, les modalités de mise en place font appel à leur intelligence collective. Je me régale à les observer se débrouiller : certains se positionnent en observateurs,

d'autres débattant sur ce qu'ils ont compris des règles... Pour moi, c'est un jeu coopératif : le jeu venant du plaisir qu'ils finissent par prendre à échanger, critiquer, contrarier les propos des uns et des autres dans le but d'harmoniser, de faire naître un consensus et d'arriver à jouer.

D'autres jeux trouveront leur place tout au long de l'année. Pour exemple, les jeux développés pour proposer un cas concret utilisant la matière en question. Car jouer est essentiel pour nos jeunes et pour moi. Besoin vital, il trouve aussi sa place dans l'école et les apprentissages et répond à bon nombre de projets et de besoins opérationnels. Et je suis heureux de ne pas avoir à choisir entre jeux coopératifs et compétitifs. Cela n'est fonction que de ce que je décide d'en faire. C'est pour cette raison que j'ai pour intention de poursuivre l'usage de jeux, en lien avec philosophie, valeurs et mathématiques et que, peut être, le premier enfant de la classe, c'est moi. Parce que six, sept heures de cours à rester assis, concentré, à travailler, essayer, douter... Je ne sais pas pour vous, mais qu'est-ce que c'est long pour un ado.

Pascal Gbahode

- (1) Communication NonViolente©
- (2) Parcours de Découverte des Métiers et des Formations
- (3) Éducation Physique et Sportive
- (4) Tous sur un tapis, nous devons tous nous retrouver sur la face initialement contre terre en restant dessus. Le tapis vole, donc tout pied au sol est synonyme de chute et de défaite.